MISE EN PLACE

1 Chaque joueur place le plateau Falmouth Port de sa couleur au-dessus de son plateau personnel.

2 Chaque joueur prend le Cheval et le Navire Spécial de sa couleur et les places à l'endroit indiqué de son plateau Falmouth Port.

3 Séparez les 2 types de tuiles Toit. Chaque joueur prend une tuile de chaque type et les places au-dessus de son plateau Falmouth Port. Remettez les tuiles inutilisées dans la boîte.

Remarque : Lorsque vous jouez avec l'extension Fireland, tournez les tuiles Toit sur le côté indiqué ci-dessous :

CONTENU

4 plateaux Falmouth Port (1 par couleur)

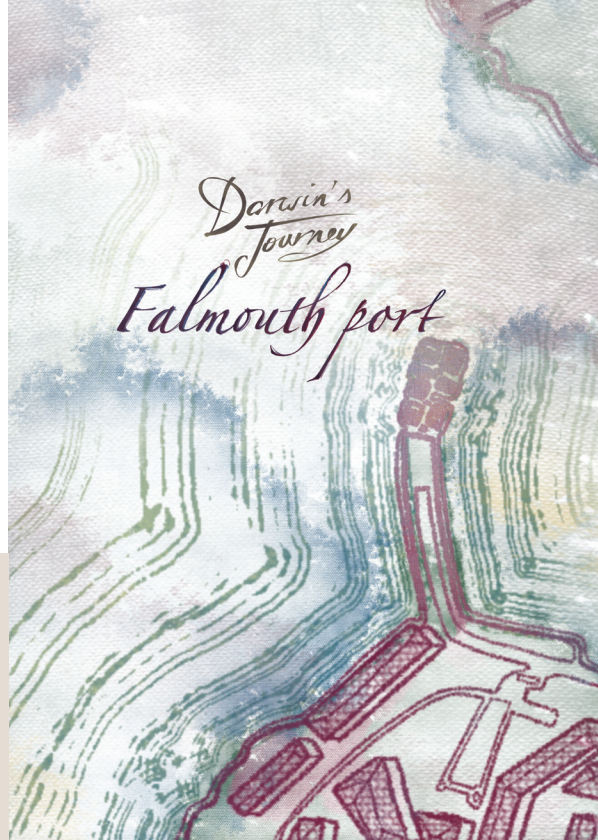
8 tuiles Toit (4 par type)

4 Navires Spéciaux en bois (1 par couleur)

4 Chevaux en bois (1 par couleur)

CONCEPTEURS DU JEU
Simone Luciani, Nestore Mangone et Pierpaolo Paoletti
ILLUSTRATEUR
Paolo Voto
RÉDACTEUR DES RÈGLES
Jonathan Cox
TRADUCTION FRANÇAISE
The Rulebook Translator

THUNDERGRYPH GAMES



CASES OBJECTIF FALMOUTH PORT

Chaque plateau Falmouth Port dispose d'une case Objectif argenté et doré. Lorsqu'un joueur accomplit un Objectif, il peut le placer face cachée sur l'une des cases du plateau Falmouth Port afin de recevoir le bonus associé. De la même manière que dans le jeu de base, les joueurs peuvent placer leurs Objectifs face visible sur les cases de ce plateau en guise de réserve.

Remarque : Aucun des bonus présents sur ce plateau ne donne de PV.

AMÉLIORER SON EXPLORATEUR

Après avoir accompli un Objectif doré placé sur le plateau Falmouth Port, le joueur peut améliorer un de ses Explorateurs présents sur une Île. En restant sur la même case, il remplace cet Explorateur par son Cheval. Remettez l'Explorateur échangé dans la boîte, il ne servira plus durant cette partie.

AMÉLIORER SON NAVIRE

Après avoir accompli un Objectif argenté placé sur le plateau Falmouth Port, le joueur peut améliorer son Navire en le remplaçant par son Navire Spécial. Remettez le Navire échangé dans la boîte, il ne servira plus durant cette partie.

Si vous jouez avec l'extension Fireland : le joueur décide du Navire qu'il souhaite remplacer.

TUILE ACTION TOIT

Après avoir amélioré un de ses Navire ou Explorateur, le joueur place une tuile Toit face visible sur l'Objectif complété de son plateau Falmouth Port. Chaque tuile Toit représente une icône action Correspondance ou Académie.

Lors de son tour, après avoir exécuté toutes ses actions et à condition que l'une d'entre elles ait été Correspondance ou Académie, un joueur peut activer l'une de ses tuiles Toit de l'action correspondante. Lorsqu'il active une tuile Toit, le joueur dépense de 1 à 4 Pièces pour bouger le pion associé (Navire Spécial ou Cheval) d'autant de cases sur sa piste. Chaque tuile Toit ne peut être activée qu'une fois par tour. Les déplacements du pion amélioré suivent les mêmes règles que celles régissant le pion du jeu de base. Une fois que ce déplacement est achevé, le joueur peut exécuter l'action de la case où s'est arrêté son pion.

INTERACTION AVEC LES AUTRES EXTENSIONS

Extension Pirates

En passant ou en s'arrêtant sur un emplacement Campement lors d'un déplacement lié à une tuile Toit, le joueur peut prendre 1 Trésor (si disponible) ou déplacer le Bateau Pirate selon les règles de l'extension Pirates.

Extension Fireland

Lorsqu'un déplacement lié à une tuile Toit fait passer le pion par-dessus un jeton Aventure, le joueur **ne peut pas** interagir avec.